

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Kedudukan Pembelajaran Menganalisis Buku Fiksi Yang Dibaca Dalam Kurikulum 2013

a. Kurikulum

Kurikulum mengalami perubahan kearah yang lebih baik dari waktu ke waktu. Saat ini Kurikulum yang berlaku adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari Kurikulum 2006. Pada saat masih Kurikulum yang terdahulu terdapat istilah standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD). Tetapi juga Kurikulum berganti istilah standar kompetensi berubah menjadi kompetensi inti (KI) Sedangkan istilah kompetensi dasar tetap berlaku.

Kurikulum merupakan landasan atau acuan bagi setiap proses pembelajaran karena adanya Kurikulum 2013, proses pembelajaran dapat terencana dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Tarigan (2013, hlm. 98) menyatakan, “Kurikulum ialah suatu formulasi pedagogis yang termasuk paling utama dan terpenting dalam konteks proses belajar mengajar”. Berdasarkan penjelasan tarigan di atas penulis menyimpulkan bahwa adanya kemampuan pedagogis dalam Kurikulum dapat mampu mengarahkan proses dan hasil kegiatan pembelajaran yang jauh lebih baik.

Muhammad Jakob Susilo (2006, hlm. 11) Menyatakan, “Kurikulum KTSP ditunjukkan untuk menciptakan tamatan yang kompeten yang cerdas dalam mengembangkan identitas budaya dan bangsa. Kurikulum ini dapat memberikan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, pengalaman belajar, mengembangkan integritas serta membudayakan karakter nasional.

Sistem pembelajaran kurikulum di Indonesia mengalami beberapa kali perubahan. Perubahan Kurikulum yang harus terjadi di Indonesia yaitu perubahan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) menjadi kurikulum 2013 dan sekarang menjadi kurikulum 2013 revisi. Di dalam Kurikulum 2013 terdapat kompetensi inti dan kompetensi dasar yang merupakan jenjang yang harus ditempuh peserta didik untuk sampai pada kompetensi kelulusan jenjang satuan pendidikan. Guru pada setiap mata pelajaran menggunakan

kompetensi dasar untuk mengembangkan pengetahuan pada peserta didik sekaligus menjadi acuan dalam setiap pembelajaran yang dilaksanakan

b. Kompetensi Inti

Sejak berlakunya Kurikulum 2013 maka istilah dalam kependidikan pula mengalami perubahan. Salah satu perubahannya ialah mengenai standar kompetensi yang berubah menjadi kompetensi inti. Meskipun penyebutannya berbeda namun masih memiliki makna yang sama. Kompetensi inti adalah penjabaran dari standar kompetensi yang dirumuskan oleh pemerintah dan menjadi landasan pembelajaran yang nantinya diperinci lagi dikompetensi dasar.

Menurut Tim Depdiknas (2007, hlm. 3), “Kompetensi adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan kurikulum adalah pedoman untuk bahan belajar mengajar di kelas.

Senada dengan persyaratan tersebut menurut Majid (2014, hlm. 50) mengatakan “Kompetensi inti merupakan terjemahan atau oprasionalisasi SKI, dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan kedalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari setiap peserta didik”.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan kompetensi inti merupakan tahapan yang harus dimiliki semua peserta didik untuk menyelesaikan pendidikannya dilihat dari beberapa penilaian.

Mulyasa (2013: hlm 174) berpendapat mengenai kompetensi inti sebagai berikut.

Kompetensi inti adalah pengikat kompetensi-komptensi yang harus dihasilkan melalui pembelajaran setiap mata pelajaran, sehingga berperan sebagai integrator horizontal antar mata pelajaran. Kompetensi inti adalah bebas dari mata pelajaran karena tidak mewakili mata pelajaran tertentu. Kompetensi inti adalah kebutuhan kompetensi peserta didik, sedangkan mata pelajaran adalah pikiran kompetensi dasar yang harusdipahami dan dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran yang tepat melalui kompetensi inti.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan kompetensi inti merupakan pengikat kompetensi-kompetensi yang melalui mata pelajaran. Kompetensi inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skill*. Kompetensi adalah suatu kebutuhan yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk memenuhi standar kompetensi lulusan (SKL). Kompetensi harus memperlihatkan kesetaraan antara *hard skills* dan *soft skills*

Kompetensi inti yang digunakan yaitu KI 3 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

c. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar termasuk kedalam salah satu sistematika kurikulum 2013. Kompetensi dasar merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi pendidik. Melalui kompetensi dasar, pendidik dapat merumuskan kegiatan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi terarah sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Selain itu, kompetensi dasar menjadi sebuah acuan bagi peserta didik dalam penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Kompetensi dasar merupakan kemampuan dasar yang harus dipenuhi dan dimiliki oleh peserta didik. Mengenai kompetensi dasar, menurut Majid (2014, hlm. 57) mengemukakan, “Kompetensi dasar berisi tentang konten-konten atau kompetensi yang terdiri dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi dasar akan memastikan hasil pembelajaran tidak berhenti sampai pengetahuan saja, melainkan harus berlanjut kepada keterampilan serta bermuara kepada sikap”.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan kompetensi dasar merupakan gagasan yang berisikan konten-konten yang dikembangkan dari kompetensi inti mulai dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Mulyasa (2013, hlm. 109) mengemukakan, “Rumusan kompetensi dasar dikembangkan dengan memerhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal serta ciri

dari suatu mata pelajaran''. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan kompetensi dasar merupakan gambaran umum tentang apa yang dapat dilakukan peserta didik dan rincian yang lebih terurai tentang apa yang diharapkan dari peserta didik yang digambarkan dalam indikator hasil belajar. Tim Kemendikbud (2016, hlm. 25) menyatakan, "Kompetensi dasar dirumuskan untuk mencapai kompetensi. Rumusan kompetensi dikembangkan dengan memerhatikan karakteristik peserta didik. Kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran''.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan untuk merumuskan kompetensi ialah harus melihat karakteristik peserta didik terlebih dahulu. Perbedaan dari ketiga ahli tersebut yaitu menurut Majid kompetensi dasar akan menghasilkan hasil pembelajaran tidak hanya berfokus terhadap pengetahuan. Menurut Mulyasa (2013, hlm. 109), kompetensi dasar merupakan rumusan kompetensi dasar yang dikembangkan melalui karakteristik peserta didik. Menurut Tim Kemendikbud, untuk merencanakan kompetensi dasar harus melihat dari karakteristik peserta didik. Persamaan dari ketiga ahli tersebut adalah kompetensi dasar merupakan pembelajaran yang tidak hanya sampai aspek pengetahuan saja tetapi harus melibatkan sikap dan keterampilan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa kompetensi dasar merupakan suatu kemampuan atau keterampilan yang harus dimiliki peserta didik tidak hanya memberikan pengetahuan saja melainkan mengembangkan keterampilan yang dimiliki peserta didik. Kompetensi dasar merupakan gambaran umum tentang apa saja yang dapat dilakukan peserta didik dalam indikator hasil belajar.

d. Alokasi Waktu

Alokasi waktu merupakan waktu yang dibutuhkan dalam melakukan proses pembelajaran. Alokasi waktu sangat berperan penting dalam perumusan pembelajaran, karena dapat mengefisienkan waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Dengan adanya alokasi waktu, pembelajaran akan terarah dan tersusun secara sistematis. Alokasi waktu sangat berpengaruh dalam melakukan pembelajaran. Mulyasa (2013, hlm.206) mengemukakan "Alokasi waktu pada setiap kompetensi dapat dilakukan dengan memerhatikan jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran perminggu dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, keluasan kedalam tingkat kesulitan, dan tingkat kepentingannya". Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan dalam menentukan alokasi waktu pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan, kebutuhan

pesertadidik, dan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar memiliki tingkat keluasan, kedalam kesulitan yang lebih.

Menurut Iskandarwasid dan Sunendar (2013, hlm. 173) mengenai alokasi waktu adalah: melalui perhitungan waktu dalam satu tahun ajaran dalam berdasarkan waktu-waktu efektif pembelajaran bahasa, rata-rata lima jam pembelajaran/minggu untuk mencapai dua atau tiga kompetensi dasar. Pencapaian Kompetensi tersebut harus dikemas sedemikian rupa dengan menggunakan strategi yang disesuaikan dengan waktu yang tersedia.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan seorang pendidik harus bisa memperhitungkan pertemuan dengan peserta didik. Seorang Pendidik juga harus bisa menempatkan tiap Kompetensi Dasar (KD) pada tiap pertemuan, supaya tidak memakan waktu dan tempat memberikan materi terhadap peserta didik. Senada dengan pernyataan Majid (2009, hlm.58) mengemukakan, alokasi waktu adalah perkiraan berapa lama peserta didik mempelajari materi yang telah ditentukan, bukan lamanya siswa mengerjakan tugas dilapangan atau dalam kehidupan sehari-hari kelak. Alokasi waktu perlu diperhatikan pada tahap pengembangan silabus dan perencanaan pembelajaran. Hal ini untuk memperkirakan jumlah jam tatap muka yang diperlukan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis menyimpulkan bahwa alokasi waktu merupakan pikiran berapa lama atau berapa kali tatap muka saat proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Alokasi waktu juga pelaksanaan jumlah minggu dalam semester/tahun pelajaran terkait dengan pemanfaatan waktu pembelajaran pada mata pelajaran tertentu. Pelaksanaan ini diarahkan pada jumlah keseluruhan atau jumlah minggu tidak efektif, pada semester atau tahun pelajaran akan memudahkan pendidik dalam menyebarkan jam pelajaran pada setiap pelajaran yang telah dipetakan sebelumnya. Berdasarkan pertimbangan dan perhitungan yang telah dirumuskan, alokasi waktu yang penulis gunakan untuk menyampaikan pembelajaran yaitu 2x40 menit.

2. Pembelajaran Menganalisis Pesan dari Buku yang Dibaca

a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan kegiatan yang wajib dilakukan oleh semua orang. Kita melakukan kegiatan belajar mulai dari kita lahir sampai meninggal dunia (sepanjang hidup). Belajar dapat dikatakan merupakan kebutuhan semua orang untuk dapat terus memperbaiki hidupnya. Di sekolah dasar, siswa diajarkan untuk belajar dengan baik dan dituntut untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Pengertian dalam belajar yang ditemukan oleh Bruner (dalam Handayani, Dwi, 2017, hlm. 11) mengatakan, “belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa membangun (mengkonstruksi) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman/pengetahuan yang sudah dimilikinya”. Jadi, belajar merupakan suatu proses mendapatkan pengetahuan yang didapatkannya baik berupa pengalaman maupun berupa pengetahuan dari masing-masing siswa.

Belajar merupakan suatu proses untuk membuat perubahan dalam diri seseorang, seperti yang dikatakan oleh Jauhari (dalam Risydiani, Nisa, 2016, hlm. 10) mengatakan, “Belajar adalah proses untuk memperoleh perubahan yang dilakukan secara sadar, aktif, dinamis, sistematis, berkesinambungan, integratif dan tujuan yang jelas”. Jadi, belajar adalah proses perubahan yang saling berkaitan secara aktif dan secara sadar yang mempunyai tujuan untuk mengubah seseorang menjadi lebih jelas dalam bertujuan.

Purwanto (2010, hlm. 38-39) mengatakan, “Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”. Jadi, belajar adalah perubahan yang dilakukan individu yang saling berkaitan dengan lingkungan sendiri agar mengalami proses perubahan diri menjadi lebih baik.

Sardiman (2011, hlm. 21) mengatakan “Belajar adalah rangkaian kegiatan jiwa-raga, psikofisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.” Jadi, belajar adalah kegiatan yang mengerahkan semua anggota tubuh, agar dapat berkembang baik secara mental maupun fisik untuk mendapatkan sesuatu hal yang baru dan mau berubah kearah yang lebih baik.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan pada dirinya. Dalam hal ini dapat diartikan juga ketika siswa yang belum mengerti terhadap sesuatu kemudian belajar mengenai sesuatu tersebut sampai dia dapat mengerti, maka peserta didik tersebut telah belajar karena dari yang awalnya dia belum tahu menjadi tahu.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dapat berjalan dimana saja. Menurut Wenger (dalam Huda, M, 2014, hlm. 2) “Pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa

terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial. Pembelajaran merupakan interaksi dua arah”. Jadi, pembelajaran adalah aktivitas seseorang yang melakukan dengan sungguh-sungguh yang tidak akan bisa berhenti sampai dia tua bahkan sampai seseorang tersebut meninggal. Pembelajaran dapat di mana saja dan kapan saja, tanpa mengenal usia dan tanpa mengenal waktu. Pembelajaran dilakukan secara bertahap dalam setiap jenjang pendidikan yang digelutinya dari mulai belum bisa sampai menjadi bisa.

Trianto (2009, hlm. 17) mengatakan, “Pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan siswa, di mana antara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.” Jadi, pembelajaran adalah timbal balik antara guru dengan peserta didik yang menjalin sebuah komunikasi. Di mana pendidik memberikan sebuah informasi tentang materi yang diajarkan dan peserta didik merespon dengan memperhatikan serta mempelajari apa yang disampaikan oleh pendidik di kelas.

Sagala (2009, hlm. 60) mengatakan, “Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar oleh peserta didik”. Jadi, pembelajaran adalah mengajarkan peserta didik dengan menggunakan sebuah teori yang terdapat dalam buku. Pendidik mengajarkan bagaimana materi yang akan disampaikan kepada peserta didik agar peserta didik fokus dan memahami apa yang diberikan pendidik. Proses pembelajaran adalah bagaimana pendidik mengajarkan materi yang telah disiapkan dan peserta didik siap menerima materi yang diberikan oleh pendidik.

”Pembelajaran merupakan aktivitas yang disengaja seperti yang dikatakan Isriani dan Dewi (2012, hlm. 10), “Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan, yaitu tercapainya tujuan kurikulum.” Jadi, pembelajaran adalah interaksi langsung dan sengaja dilakukan antara pendidik dengan peserta didik. Pembelajaran dilakukan diarahkan untuk suatu tujuan yaitu proses belajar mengajar antara pendidik dengan peserta didik yang di mana peserta didik menerima sesuatu yang diajarkan oleh pendidik, dan pendidik memberikan materi dan arahan pembelajaran guna tercapainya kurikulum.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat diartikan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik yang dilakukan dengan sengaja untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menjadi penentu utama keberhasilan pendidikan. Dalam hal ini guru dapat diartikan seseorang (siapa saja) yang mendidik dan peserta didik dapat diartikan seseorang (siapa saja) yang dididik. Dalam penelitian ini guru dan siswa yang dimaksud adalah guru dan peserta didik.

Berdasarkan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan antara pendidik dengan peserta didik. Interaksi yang dilakukan pendidik dengan peserta didik merupakan kegiatan yang berlangsung secara sadar memiliki tujuan yang sama. Di mana peserta didik sebagai yang terdidik dan pendidik sebagai orang yang membimbing serta menuntun peserta didik ke jenjang yang lebih tinggi dan mampu dalam penguasaan materi.

b. Menganalisis Pesan dari Sebuah Buku “Novel” yang Dibaca

Dalam Kurikulum 2013 memiliki berbagai kompetensi dasar yaitu diantaranya memahami, menganalisis, mengevaluasi, menginterpretasi, memproduksi, menyunting, dan mengabstraksi. Salah satu diantara kompetensi dasar tersebut yang terdapat dalam Kurikulum 2013 yaitu menganalisis pesan dari buku fiksi yang dibaca. Salah satunya yaitu karya novel.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2008: hlm 58) “Analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya”. Jadi, analisis merupakan kegiatan menelaah atau mengkaji sesuatu yang bertujuan untuk memperoleh suatu kebenaran.

Menurut Keraf (1981, hlm. 60) “Analisis adalah suatu cara membagi-bagi suatu subjek kedalam komponen-komponennya (Yunani; *analyein*=menanggalkan. Menguraikan; dibentuk dari kata *ana-* = atas, dan *lyein* = melepaskan, menanggalkan).” Jadi, menurut arti kata analisis berarti melepaskan, menanggalkan atau menguraikan suatu yang terikat padu.

Menurut Tarigan (2008: hlm 77), “Analisis merupakan suatu proses pembagi–pembagi bahan bagi maksud-maksud penyingkapan”. Artinya analisis bertujuan untuk menelaah serta menilai hubungan antar bagian-bagian tersebut.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa menganalisis adalah melakukan kegiatan penyelidikan terhadap suatu peristiwa dengan cara membagi atau

memecah sesuatu menjadi bagian-bagian, bertujuan untuk lebih mengerti dan mengetahui keadaan yang sebenarnya.

d. Karya Fiksi

1) Pengertian Fiksi

Buku fiksi merupakan buku karangan yang bersifat menceritakan cerita fiktif atau karangan yang tidak nyata. Seperti halnya novel, novel merupakan karya sastra yang menceritakan kejadian yang fiktif atau tidak nyata. Buku yang berbentuk novel merupakan buku yang sangat diminati pembaca. Karena ceritanya menarik, membuat pembaca bisa berimajinasi dan membuat penasaran pada tahapan alur ya. Banyak pesan yang terkandung di dalam buku novel tersebut.

Menurut Altenbernd dalam Nurgiyantoro (2013, hlm 02) mengemukakan “Fiksi merupakan prosa naratif yang berimajinatif, namun biasanya masuk akal dan mengandung kebenaran yang mendramatisasikan hubungan-hubungan antara manusia”. Jadi, fiksi adalah karangan yang merupakan khayalan pengarang tetapi juga masuk akal yang di dalamnya terdapat kebenaran dan merupakan pengait antara hubungan manusia dengan manusia.

Semi (2008, hlm76) memaparkan “Fiksi adalah jenis narasi literer dan cerita rekaan dan juga khayalan”. Jadi fiksi adalah karangan yang berupa naratif yang di dalam ceritanya berupa imajinatif dan khayalan. Di dalam cerita fiksi terdapat khayalan yang mungkin tidak bisa masuk di akal atau tidak ada di dunia nyata. Fiksi merupakan pikiran imajinasi pengarang yang dapat mengajak pembaca atau pendengar bermain dalam imajinasi pengarang.

Krismarsanti (2009, hlm1) memaparkan “Fiksi merupakan karangan yang mengandung kisah atau cerita yang dibuat berdasarkan khayalan atau hasil dari pengarang”. Jadi, fiksi adalah karangan yang di dalamnya mengandung cerita khayalan atau imajinasi pengarang yang disampaikan melalui karyanya. Si pengarang membuat pembaca atau pendengar mengikuti apa yang telah mereka dengar atau baca dan membuat pikiran mereka dapat berimajinasi sesuai dengan cerita yang disampaikan oleh pengarang tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka fiksi merupakan karya dari imajinasi seseorang. Isi cerita yang disajikan bukanlah cerita yang diambil dari dunia nyata melainkan dari daya khayal si pengarang. Bukan hanya pengarangnya saja yang menyajikan sebagai

tulisan tersebut. Namun, si pembaca juga mengikuti apa yang diceritakan atau dapat dikatakan si pembaca diajak mengikuti imajinasi si pengarang cerita.

Dari uraian beberapa pakar di atas maka penulis menyimpulkan bahwa fiksi merupakan cerita yang dibuat oleh seseorang. Cerita tersebut merupakan dari pikiran atau khayalan yang disajikan kepada pembaca agar pembaca dapat merasakan apa yang apa yang dituliskan oleh pengarang tersebut. Pembaca diajak mengikuti apa yang digambarkan oleh pengarang dan dapat merasakan emosi yang ditampilkan oleh pengarang melalui karya fiksi yang mereka baca.

2) Ciri-Ciri Fiksi

Pada dasarnya semua yang ada di dunia ini memiliki ciri-ciri. Begitu pula dengan teks atau suatu karya memiliki ciri tersendiri. Ciri tersebut berguna agar dapat mempermudah dalam mempelajari sesuatu hal. Begitu pun dengan fiksi, memiliki ciri agar mudah dalam mempelajari fiksi.

Nurdiyanto (2013, Hlm 7) berpendapat mengenai ciri-ciri fiksi sebagai berikut.

1. Bersifat rekaan atau imajinasi pengarang
2. Memiliki kebenaran yang relatif atau juga tidak mutlak
3. Umumnya fiksi ini menggunakan bahasa yang memiliki sifat konotatif atau bukan sebenarnya
4. Karya fiksi ini tidak memiliki sistematika baku
5. Umumnya karya fiksi ini menyasar emosi atau perasaan pembaca, bukan logika
6. Dalam karya fiksi ini juga terdapat pesan moral atau amanat tertentu

Jadi ciri-ciri yang terdapat pada karya fiksi yaitu ada 6. Enam ciri tersebut tidak mutlak semua. Seiring perkembangan zaman dapat berubah. Karena pengertiannya pun sewaktu-waktu dapat berubah. Pada dasarnya karya fiksi menghantarkan pada emosi si pembaca tersebut.

Senada dengan uraian di atas, menurut Semi (2008, hlm 77-78), karya fiksi memiliki ciri yaitu sebagai berikut.

1. Ada unsur cerita
2. Situasi bahasanya tidak homogen
3. Terdapat peristiwa yang diceritakan
4. Peristiwa disusun secara kronologis
5. Cerita yang disajikan dalam fiksi berupa cerita fiktif

Berdasarkan pemaparan dari Semi bahwa ciri-ciri pada fiksi yaitu ada lima. Ciri tersebut merupakan yang harus ada pada sebuah fiksi. Alur dalam cerita harus tersusun dengan secara beruntut dan sesuai dengan waktu kejadian. Dalam hal ini pengarang harus memiliki alur yang jelas agar si pembaca dapat mengerti dalam membaca karya fiksinya.

Menurut Krismarsanti (2009, hlm 1) fiksi mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

1. Bahasa fiksi mengandung makna konotatif
2. Fiksi dipengaruhi oleh subjek pengarang
3. Fiksi merupakan kisah rekaan
4. Pengarang bebas menuliskan sesuatu untuk menyampaikan pesan

Jadi dari pendapat di atas fiksi mempunyai ciri yang banyak bergantung pada pengarang. Fiksi merupakan kisah yang dibuat pengarang dari hasil yang dipikirkannya yaitu dari imajinasi si pengarang. Pengarang dalam menyampaikan cerita harus mengandung pesan. Pesan tersebut harus terdapat dalam cerita yang mereka buat dan dapat tersampaikan kepada pembaca.

Berdasarkan pendapat beberapa pakar di atas maka ciri-ciri fisik adalah cerita yang disajikan pengarang merupakan cerita imajinasi. Didasarkan oleh pikiran pengarang dan dituangkan pada tulisan yang dibuat serta disusun hingga menjadi sebuah cerita yang bagus. Fiksi yang disajikan mengandung pesan yang disampaikan untuk dapat dipahami dan dijadikan pelajaran bagi para pembacanya. Pembaca dapat menikmati hasil dari imajinasi yang diberikan pengarang melalui karyanya seperti novel, cerita pendek, roman, DLL.

Berdasarkan dari beberapa pakar di atas maka dapat disimpulkan bahwa ciri dalam sebuah fiksi merupakan yang harus ada dalam sebuah karya fiksi, namun tidak menutup kemungkinan bahwa seiringnya waktu dapat berubah. Dalam sebuah karya ciri merupakan hal yang harus ada. Ciri dalam fiksi secara garis besar adalah cerita yang disajikan pengarang merupakan rekaan dari pikiran mereka.

3) Unsur-Unsur Fiksi

Sebuah karya merupakan sebuah cerita yang ditampilkan pengarang untuk membangun sebuah dunia khayalan yang baru. Sebuah cerita dapat diterima baik apabila cerita tersebut menarik dan dapat diterima oleh si pembaca. Sebuah cerita pasti memiliki unsur di dalamnya, baik unsur ekstrinsik maupun unsur intrinsik.

Nurgiyantoro (2017, hlm29) memaparkan “Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang membuat suatu teks hadir sebagai teks sastra, unsur-unsur secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra. Unsur intrinsiknya yaitu peristiwa, cerita, plot, tema, sudut pandang pengarang, dan gaya bahasa”. Jadi, unsur intrinsik adalah unsur pembangun karya sastra yang menjadikan karya tersebut menjadi sesuatu yang menarik. Unsur dalam karya tersebut dapat membangun suatu karya yang dapat menjadi sebuah gagasan yang harus ada di dalam sebuah karya sastra itu sendiri. Unsur dalam karya sastra mengandung hal-hal yang dapat menjadikan sebuah karya yang bagus.

Nurgiyantoro (2017, 29) memaparkan “Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra itu, tetapi secara tidak langsung memengaruhi bangun atau system organisme sastra atau secara lebih khusus dapat dikatakan unsur yang memengaruhi bangun cerita sebuah karya sastra”. Jadi, unsur ekstrinsik adalah unsur yang di luar dari karya sastra, namun unsur ekstrinsik dapat memengaruhi dari karya sastra tersebut. Unsur ekstrinsik dapat dikatakan sebagai unsur tambahan yang ada pada karya sastra guna untuk membangun cerita yang bagus dan menarik.

Berdasarkan pemaparan di atas maka unsur intrinsik adalah unsur yang berada di dalam sebuah cerita yang di mana unsur intrinsik ini untuk membangun sebuah cerita yang menarik. Unsur intrinsik merupakan unsur yang dapat dikatakan sebagai unsur yang wajib ada di dalam sebuah cerita, sedangkan unsur ekstrinsik merupakan unsur tambahan yang membangun sebuah cerita menjadi lengkap. Unsur ekstrinsik merupakan unsur yang bisa disebut unsur tambahan.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa unsur intrinsik maupun ekstrinsik merupakan yang harus ada dalam sebuah cerita. Unsur-unsur tersebut merupakan pembangun atas cerita yang disajikan pengarang, baik itu unsur dalam maupun unsur luar. Unsur-unsur tersebut dapat mempengaruhi dari jalan cerita yang akan disampaikan.

4) Jenis-Jenis Fiksi

Fiksi merupakan cerita yang dapat dinikmati oleh pembaca maupun pendengar. Pada dasarnya fiksi mempunyai beberapa jenis. Jenis-jenis fiksi ini digolongkan agar pembaca atau pendengar dapat membedakan satu sama lainnya.

a) Cerpen

Menurut Sumardjo dalam Hidayati memaparkan “Cerpen menurut wujud fisiknya adalah cerita yang pendek. Tapi tentang panjang dan pendeknya orang bisa berdebat. Pendek di sini bisa berarti cerita yang habis dibaca selama sekitar 10 menit, atau sekitar setengah jam. Cerita yang dapat dibaca dengan sekali duduk”. Jadi, cerpen adalah cerita pendek yang dapat dibaca dengan cepat dan tidak membutuhkan waktu yang panjang.

b) Roman

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, dalam laman web yang diakses pada Senin, 21 Oktober 2019 <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/roman> mengemukakan “Roman adalah sebuah karangan yang menggambarkan atau melukiskan perbuatan pelaku menurut watak dan isi jiwanya masing-masing”. Jadi, roman adalah sebuah karangan yang menggambarkan karakter dari tokoh yang mengaplikasikannya melalui sifat, perilaku dan jiwanya.

c) Novel

Menurut Arbams (Nurgiyantoro, 2010, hlm. 9) memaparkan “Novella” (berasal dari bahasa Italia) berarti sebuah barang baru yang kecil dan kemudian diartikan cerita pendek dalam bentuk prosa. Novel merupakan sebuah karangan prosa yang isinya mengisahkan kehidupan manusia. Jadi, novel adalah bentuk karangan prosa yang menceritakan kehidupan manusia yang di dalamnya banyak menceritakan kisah awal pertemuan hingga akhir. Novel merupakan cerita yang dapat dinikmati oleh pembaca dari suguhan penulis dan dapat dirasakan oleh para pembaca yang harus atau satu arah dengan pemikiran penulis.

b. Novel

1) Pengertian Novel

Novel adalah salah satu karya sastra yang banyak diminati pembacanya. Novel merupakan salah satu karya sastra dalam bentuk tulisan atau kata-kata. Sebuah novel biasanya menceritakan kehidupan manusia. Banyak yang berminat membaca novel, karena cerita dalam novel sangatlah menarik para pembacanya.

Menurut Arbams (Nurgiyantoro, 2010, hlm. 9) memaparkan “Novella” (berasal dari bahasa Italia) berarti sebuah barang baru yang kecil dan kemudian diartikan cerita pendek dalam bentuk prosa. Novel merupakan sebuah karangan prosa yang isinya mengisahkan

kehidupan manusia. Jadi, novel adalah bentuk karangan prosa yang menceritakan kehidupan manusia yang di dalamnya banyak menceritakan kisah awal pertemuan hingga akhir. Novel merupakan cerita yang dapat dinikmati oleh pembaca dari suguhan penulis dan dapat dirasakan oleh para pembaca yang harus atau satu arah dengan pemikiran penulis.

Menurut Kosasih (2012: 60) “Novel adalah karya imajinatif yang mengisahkan sisi utuh atas problematika kehidupan seseorang atau beberapa tokoh.” Jadi, novel adalah karangan yang berupa hasil pemikiran pengarang yang menceritakan kisah kehidupan seorang. Kisah tersebut dituangkan kedalam sebuah cerita yang dijadikan satu. Cerita tersebut melibatkan beberapa tokoh di dalamnya dan memperlihatkan sisi dari problematika cerita.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* dalam web yang diakses pada tanggal 17 Oktober 2019 dari: <https://kbbi.web.id/novel> memaparkan “Novel adalah karangan prosa yang panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang disekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku”. Jadi, novel adalah karangan yang berbentuk prosa yang ceritanya panjang yang mengandung cerita dari kehidupan seorang tokoh. Di dalam novel diceritakan sifat dan perilaku dari tokoh yang ada di dalam cerita. Karakter yang ditunjukkan merupakan bagian dari suguhan pengarang agar setiap cerita dapat dinikmati.

Dari pernyataan tersebut maka novel adalah suatu karangan cerita yang berbentuk imajinasi seseorang. Karangan tersebut menceritakan kehidupan seorang tokoh yang di dalamnya terdapat problematika kehidupan dari sekelilingnya. Karangan ini dari hasil pemikiran pengarang yang ingin pembaca tahu karya yang dapat dinikmati. Selain dari cerita yang disuguhkan oleh pengarang, pembaca dapat merasakan apa yang dibaca dan mengambil sisi positif dari bacaan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa novel merupakan salah satu jenis karya sastra berbentuk prosa. Salah satu bentuk prosa itu menyajikan sisi kehidupan manusia secara luas. Keluasannya mengakibatkan novel dikatakan sebagai narasi yang panjang. Novel sangat penting dibaca, dipelajari dan dikaji, karena syarat akan nilai-nilai kehidupan yang dapat dijadikan pedoman hidup dan menambah wawasan pembaca. Selain itu juga, novel dapat memberikan hiburan. Hiburannya akan dihadirkan melalui setiap kisah yang dihadirkan.

2) Unsur-Unsur Novel

Unsur-unsur dalam novel yaitu suatu yang membangun suatu karya novel. Unsur-unsur dalam novel ada dua yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur yang ada di dalam novel sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur yang diluar novel tersebut.

Unsur intrinsic dalam novel yaitu unsur yang membangun cerita novel. Unsur ini bisa disebut unsur yang paling penting dalam novel. Menurut Nurgiyantoro (2013, hlm 30) memaparkan “Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra itu hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur secara faktual akan dijumpai terhadap karya sastra. Adapun unsur intrinsic tersebutialah: Tema, Alur, Plot, Peristiwa, Sudut pandang

Nurgiyantoro (2017, 29) memaparkan “Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra itu, tetapi secara tidak langsung memengaruhi bangun atau system organisme sastra atau secara lebih khusus dapat dikatakan unsur yang memengaruhi bangun cerita sebuah karya sastra”. Jadi, unsur ekstrinsik adalah unsur yang di luar dari karya sastra, namun unsur ekstrinsik dapat memengaruhi dari karya sastra tersebut. Unsur ekstrinsik dapat dikatakan sebagai unsur tambahan yang ada pada karya sastra guna untuk membangun cerita yang bagus dan menarik. Adapun unsur ekstrinsiknya ialah: Latarbelakang pengarang, Latar belakang masyarakat, Nilai dalam cerita.

Jadi, unsur ekstrinsik adalah unsur yang di luardarikarya sastra, namun unsur ekstrinsik dapat memengaruhi dari karya sastra tersebut. Unsur ekstrinsik dapat dikatakan sebagai unsur tambahan yang ada pada karya sastra guna untuk membangun cerita yang bagus dan menarik.

a) Pesan dalam Novel

Pesan adalah seperangkat lambang yang bermakna yang disampaikan komunikator. Mulyana (2014, hlm. 2) memaparkan,”Pesan adalah seperangkat simbol verbal dan non verbal yang mewakili perasaan, permintaan, dan amanah yang dilakukan atau disampaikan kepada orang lain”. Jadi, pesan adalah seperangkat lisan ataupun tertulis yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. Pada karya novel pesan dapat dikatakan sebagai amanat.

Pesan dalam karya sastra novel adalah pesan yang dapat diambil dari karya itu sendiri. Pesan ini adalah bentuk penyampaian pengarang. Menurut Ika dalam jurnal yang diakses pada hari rabu tanggal 30 Oktober 2019 pukul 23.30 <http://ojs.uho.ac.id/index.php/HUMANIKA/article/viewFile/585/pdf> memaparkan sebagai berikut. “Pesan dalam karya sastra novel bisa berupa kritik, harapan, usul, dan sebagainya. Amanat adalah gagasan yang mendasari karya sastra atau pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca atau pendengar yang diangkat melalui karya sastra” Jadi, dalam pesan yang terdapat dalam novel yaitu berupa kritikan, harapan, dan usul yang dapat membangun novel yang telah dibaca.

Sependapat dengan Ika, Indra dalam jurnal pada hari kamis tanggal 31 Oktober 2019 pukul 06.30 <http://digilib.unila.ac.id/10663/19/BAB%20II.pdf> memaparkan “Pesan dalam karya sastra novel berupa kritik, saran, harapan, usul, dan lain-lain.” Jadi, pesan dalam novel yaitu berupa kritikan, saran, harapan, usul dan sebagainya yang dapat membangun karya sastra itu.

Pesan dalam karya sastra novel merupakan pesan yang disampaikan pengarang kepada pembaca atau pendengar. Pesan itu tertuang dalam karya yang diciptakan agar pembaca dapat memahami apa yang disampaikan pengarang, baik dari kritikan, saran, harapan dari pengarang dalam karya sastranya. Pesan ini harus terdapat dalam karya novel.

Dari pernyataan tersebut, pesan dalam karya sastra merupakan ungkapan pengarang kepada pembaca atau pendengar. Pesan itu disampaikan melalui karya yang diciptakan, agar pembaca atau pendengar dapat memahami apa yang disampaikan pengarang. Pesan yang disampaikan dapat berupa kritikan, saran, harapan dan sebagainya.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pesan dalam novel harus ada di dalam karya tersebut. Pesan ini dapat berupa kritikan, saran, usul dan lain sebagainya. Pesan ini disampaikan pengarang agar pembaca atau pendengar memahami apa yang disampaikan pengarang dari novel tersebut.

3. Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe *Teams Games Tournament*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Belajar merupakan hal yang wajib ditekuni oleh setiap orang, namun jika belajar dengan metode yang biasa dapat menimbulkan rasa jenuh untuk peserta didik. Maka dari itu pembelajaran yang dapat menyemangati peserta didik yaitu salah satunya belajar dengan hal-hal yang menarik dan membuat mereka menjadi semangat dalam mempelajari setiap mata pelajaran. Salah satunya yaitu dengan diterapkannya model pembelajaran *teams games tournament*.

Kiranawati dalam Kesuma A. T (2013, hlm. 19) berpendapat mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai berikut. Pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Jadi, model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang menampilkan pembelajaran dengan memadukan permainan di dalamnya. Peserta didik secara langsung dilibatkan dalam pembelajaran dan permainan. Model pembelajaran ini menguji kekompakkan dalam melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran ini menimbulkan rasa santai namun materi yang diberikan lebih dapat dipahami.

Sedangkan Rusman (dalam Filadelfia R., 2017, hlm. 14) berpendapat mengenai model pembelajaran TGT sebagai berikut.

Model pembelajaran TGT adalah salah satu pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar dimana setiap anggota dibagi secara merata sesuai dengan kemampuan akademik, ras, dan suku yang berbeda. Dalam proses pembelajarannya, kelompok bekerja sama dalam menyelesaikan tugas dan saling mengajarkan antar temannya. Jika ada satu anggotanya yang belum memahami materi atau tugas yang diberikan, anggota yang lain bertanggung jawab menjelaskan hingga temannya memahami.

Model pembelajaran TGT ini mengandung kelompok-kelompok kecil, kelompok-kelompok tersebut akan diberikan tugas untuk diselesaikan dengan benar dan dengan cara berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Anggota dalam kelompok harus dapat mengajarkan

satu sama lain agar semua anggota dapat memahami materi dan menjawab semua tugas yang diberikan.

Dari pernyataan tersebut pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang mengandung sebuah permainan di dalamnya. Permainan tersebut dapat diterapkan selama proses pembelajaran dimana semua peserta didik terlibat langsung. Peserta didik akan dibagikan kelompok-kelompok kecil, mereka akan berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa TGT merupakan cara pembelajaran yang menekankan kerjasama kelompok untuk menyelesaikan suatu masalah atau tugas yang diberikan guru kepada masing-masing kelompok dengan menggunakan bentuk permainan atau kuis. TGT juga menggunakan cara tutor sebaya untuk mengajarkan materi jika ada siswa yang belum mengerti di masing-masing kelompoknya.

2. Karakteristik Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Semua model pembelajaran mempunyai karakteristik masing-masing karakteristik. Dalam kegiatan yang akan dilaksanakan agar dapat terwujud dalam pembelajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran yang di dalam proses pembelajaran tersebut terdapat *games* yang akan dimainkan.

Menurut Slavin (dalam Filadelfia R., 2017, hlm. 15), model pembelajaran TGT memiliki karakteristik, yaitu peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, *games tournament*, dan penghargaan kelompok. Jadi, model pembelajaran TGT harus membagikan siswa dalam kelompok yang dimana kelompok tersebut harus bekerja sama satu sama lain agar bisa menjawab pertanyaan yang diberikan pada saat pembelajaran.

Filadelfia R (2017, hlm. 15) menyebutkan bahwa karakteristik model pembelajaran TGT adalah penyajian materi, pengelompokan siswa, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Jadi, pembelajaran TGT adalah memberikan materi kepada peserta didik dengan mengelompokkan peserta didik dalam suatu kelompok kecil dan di dalamnya terdapat permainan dan pertandingan yang akan mereka laksanakan.

Berdasarkan pernyataan tersebut karakteristik *teams games tournament* yaitu pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam belajar dan bermain. Belajar dengan kelompok yang sudah ditentukan dan menyelesaikan sebuah soal yang telah diberikan. Hal ini juga dapat mempererat dalam berkawan.

Dari dua pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan karakteristik TGT adalah penyampaian materi, membuat kelompok belajar peserta didik, permainan, pertandingan, dan penghargaan kepada kelompok yang terbaik.

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran Teams Games Tournament

Setiap model pembelajaran mempunyai langkah-langkah atau cara-cara yang akan dilakukan. Pada saat pembelajaran haruslah mengikuti langkah-langkah tersebut agar pembelajar dapat berlangsung dengan baik. Langkah-langkah dan aktivitas model pembelajaran TGT menurut Taniredja, Faridli, dan Harmianto (2013, hlm. 70-72) sebagai berikut.

- a. Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT mengikuti urutan sebagai berikut: pengaturan klasikal; belajar kelompok; turnamen akademik; penghargaan tim dan pemindahan atau bumping.
- b. Pembelajaran diawali dengan memberikan pembelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan.
- c. Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan yang setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi peserta didik. Peserta didik diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen bisa diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen.
- d. Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada namun jika pembaca kalah tidak diberi hukuman. Penskoran didasarkan pada jumlah perolehan kartu, misalkan pada meja turnamen terdiri dari tiga siswa yang tidak seri, peraih nilai tertinggi mendapat skor 60, kedua 40, dan ketiga 20.

- e. Dengan model yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegen siswa yang berbeda-beda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif, afektif dan psikomotor secara merata satu peserta didik dengan peserta didik yang lain.

Langkah-langkah yang terdapat pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* ada lima. Lima langkah tersebut harus ada dalam proses kegiatan belajar berlangsung. Dari mulai pembelajaran, membagikan materi, membagikan kelompok hingga pembahasan dan permainan berakhir. Langkah-langkah pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu kunci dalam pembelajaran. Pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik apabila langkah-langkah pembelajaran diterapkan dengan baik juga. Langkah-langkah pembelajaran mencakup semua yang akan dilakukan saat pembelajaran sedang berlangsung.

Sadu (2010, hlm 29-30) memaparkan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai berikut.

1. Menyampaikan tujuan dan motivasi peserta didik, dalam fase ini sebagai pendahuluan pembelajaran pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi peserta didik.
2. Menyajikan informasi, pada fase ini pendidik menyajikan informasi kepada peserta didik dengan mendemonstrasi atau bacaan.
3. Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar, pendidik membantu peserta didik dalam kelompok belajar.
4. Membimbing kelompok bekerja dan belajar.
5. Fase evaluasi, pada fase ini merupakan ciri khas tipe ini dengan melaksanakan pertandingan permainan tim atau *Teams Games Tournament* (TGT), pada fase ini peserta didik diberikan kesempatan untuk mempresetasikan materi yang telah dipelajari lewat pertandingan permainan tim dengan menjawab soal-soal yang tertulis pada kartu soal di meja *tournament*.
6. Memberikan penghargaan, pada fase ini diberikan penghargaan kepada kelompok dan individu dengan skor terbaik.

Langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai suatu yang tahap-tahap yang harus dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran berlangsung agar menjadi terarah dan sesuai dengan prosedur di dalamnya. Langkah-langkah harus berjalan sesuai interupsi agar tidak kacau dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat di lakukan dari awal hingga akhir pembelajaran.

Dari beberapa pakar di atas maka langkah-langkah pembelajaran merupakan arah pembelajaran yang akan dilakukan. Arah pembelajaran dapat dilaksanakan pada saat

pembelajaran agar tidak terjadi kesimpang siuran dari model pembelajaran yang diterapkan pada saat pembelajaran. Langkah-langkah model pembelajaran harus sesuai dengan urutan yang ada, dari mulai pembelajaran hingga penutup.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran adalah sebuah arahan dalam melaksanakan model pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan yang dipilih untuk pembelajaran *teams games tournament* yaitu yang dipaparkan oleh Tanireja. Langkah-langkah pembelajaran dapat disebut juga tahap-tahap proses pembelajaran.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran merupakan sarana belajar untuk mengaktifkan peserta didik dalam memulai pembelajaran. Model pembelajaran merupakan salah satu yang dapat dijadikan alat untuk pembelajaran lebih menarik dan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Setiap model pembelajaran juga terdapat kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan ini dapat dijadikan sebagai acuan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran.

Huda (dalam Nurhayati, H, 2017 hlm 12) menyatakan terdapat kekurangan dan kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu:

a. Kelebihan *Teams Games Tournament*

1. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dengan menggunakan pendapat
2. Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.
3. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
4. Motivasi siswa lebih bertambah.
5. Peserta didik dapat menelaah sebuah mata pelajaran atau pokok bahasan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri peserta didik tersebut dapat keluar, selain itu kerja sama antar peserta didik juga peserta didik dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

b. Kekurangan *Teams Games Tournament*

1. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta dalam menyumbangkan pendapatnya.
2. Kekurangan waktu dalam proses pembelajaran
3. Kemungkinan terjadinya kegaduhan jika guru tidak dapat mengelola kelas.

Setiap model pembelajaran mempunyai kekurangan dan kelebihan. Kelebihannya yaitu dapat membuat peserta didik menjadi lebih kompak, dan kekurangannya pengaturan dalam permainannya, membutuhkan waktu yang lebih lama. Kelebihan dan kekurangan tersebut pasti ada di setiap model atau metode pembelajaran. Di mana ada kelebihan di situ juga pasti ada kekurangan. Pendidik harus bisa menjadi pengarah dari setiap pembelajaran dan permainan yang disajikan. Kelebihan pembelajaran *Teams Games Tournament* peserta didik dapat bebas berinteraksi dengan mengemukakan pendapat. Pembelajaran dapat berjalan dengan interaktif menjadi hidup dan tidak membosankan. Kekurangan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* harus bisa diminimalisir pendidik agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar.

Dari pendapat di atas maka dapat dikatakan, setiap model pembelajaran ada kelebihan dan ada kekurangan. Tidak ada sesuatu apa pun yang sempurna pasti ada kelebihan dan ada kekurangan. Kelebihan dalam model pembelajaran dapat dijadikan sebagai suatu yang dapat diterapkan secara baik dan dapat dijadikan sebagai suatu yang dapat menjadi sesuatu yang paling baik. Sedangkan kekurangan dapat dijadikan sebagai pembelajaran bagi pendidik agar dapat berhati-hati.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan dari setiap model pembelajaran pasti ada. Kelebihan dan kekurangan dapat dijadikan sebagai pertimbangan pendidik menggunakan model pembelajaran tersebut. Kelebihan dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar yang dapat membangun kekompakan peserta didik dan menjadikan peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan kekurangan dapat dijadikan sebagai sesuatu yang dapat dicegah atau dapat diantisipasi. Kekurangan dapat dijadikan sebagai pembelajaran bagi pendidik agar dapat berhati-hati.

B. Penelitian Relevan Terdahulu

Sebelum melakukan penelitian, setiap peneliti harus menemukan sumber-sumber yang berkaitan dengan variabel penelitiannya, termasuk hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti lain. Hasil penelitian terdahulu bertujuan untuk membandingkan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti terdahulu. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat melakukan penelitiannya dengan lebih baik.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, hasil penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang menjelaskan hal yang telah dilakukan penelilitain. Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti terletak dalam pembelajaran. Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah menganalisis pesan dari buku yang dibaca. Hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

Judul penelitian	Judul Penelitian Terdahulu	Nama Penulis	Jenis	Persamaan	Perbedaan
Pembelajaran Menganalisis Pesan dari Sebuah Buku Yang Dibaca Dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournamnet</i>	Pembelajaran Menganalisis Isi Buku Fiksi Berupa Cerpen Menggunakan Model SQ4R (Survey, Question, Read, Reflect, Recite Review) Pada Siswa Kelas X IPA SMA Kemala Bhayang Kari	Agriani Rahayu	Skripsi	Pembelajaran menganalisis pesan dari buku fiksi	Menggunakan buku berupa cerpen dan model pembelajarannya yaitu menggunakan SQ4R

Pada Siswa Kelas XI SMK Pasundan 3 Bandung Tahun Pelajaran 2018/2019	Tahun Pelajaran 2016/2017				
	Pembelajaran menganalisis pesan dari buku fiksi (novel dan puisi) dengan menggunakan metode example non example pada siswa kelas XI SMA BINA DARMA 2 BANDUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017	Alfy Syahri	Skripsi	Pembelajaran menganalisis pesan dari buku novel	Menggunakan model pembelajaran yang berbeda
	Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Wisnu Yudiyanto	Skripsi	Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	Untuk meningkatkan hasil belajar

	SMK				
--	-----	--	--	--	--

Hasil penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang menjelaskan hal yang telah dilakukan peneliti lain. Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti terletak dalam pembelajaran. Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian terdahulu adalah menganalisis pesan dari novel dan puisi sedangkan penelitian menggunakan judul menganalisis pesan dari buku novel.

Persamaan dari skripsi di atas adalah menggunakan pembelajaran yaitu menganalisis pesan dari buku fiksi yang diberikan kepada peserta didik. Novel yang dibahas pada buku fiksi yang diterapkan kepada peserta didik. Namun juga ada model pembelajaran yang sama yaitu *Teams Games Tournament*

Perbedaan yaitu ada yang menggunakan cerpen dan puisi yang digunakan dalam pembelajaran yang diterapkan pada peserta didik. Namun ada juga yang menggunakan model pembelajaran yang berbeda yaitu SQ4R.

Jadi, dari persamaan yang terdapat pada skripsi di atas adalah menggunakan pembelajaran menganalisis pesan dari buku fiksi yang peserta didik baca. Perbedaannya adalah ada yang menggunakan cerpen dan puisi sebagai bahan ajar dan ada juga yang menggunakan model atau metode yang digunakannya berbeda.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan bagian terpenting dalam penelitian. Kerangka pemikiran adalah kerangka logis yang mendudukan masalah penelitian di dalam kerangka teoretis yang relevan dan ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu, yang menangkap, menerangkan, dan menunjukkan perspektif terhadap masalah penelitian. Kerangka penelitian dibuat berdasarkan pertanyaan peneliti dan merepresentasikan suatu himpunan dari beberapa konsep tersebut.

Dalam sebuah penelitian, kerangka pemikiran merupakan perumusan dari berbagai permasalahan hingga kepada tindakan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Sekaran dalam Sugiyono (2015, hlm. 91) mengatakan, “Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi

terlebih dahulu sebagai masalah penting”. Artinya kerangka berpikir adalah model konseptual mengenai bagaimana teori tersebut berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi terlebih dahulu sebagai masalah yang sangat penting.

Kerangka berpikir merupakan sebuah konsep yang dibuat untuk memudahkan sebuah gambaran dari seluruh penelitian dengan menggunakan kerangka pemikiran kita bisa melihat keseluruhan permasalahan dengan table atau sebuah gambar. Suria sumantri dalam Sugiyono (2015, hlm. 92) mengatakan, “kerangka pemikiran ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan”. Artinya, kerangka pemikiran merupakan penjabaran yang bersifat sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan.

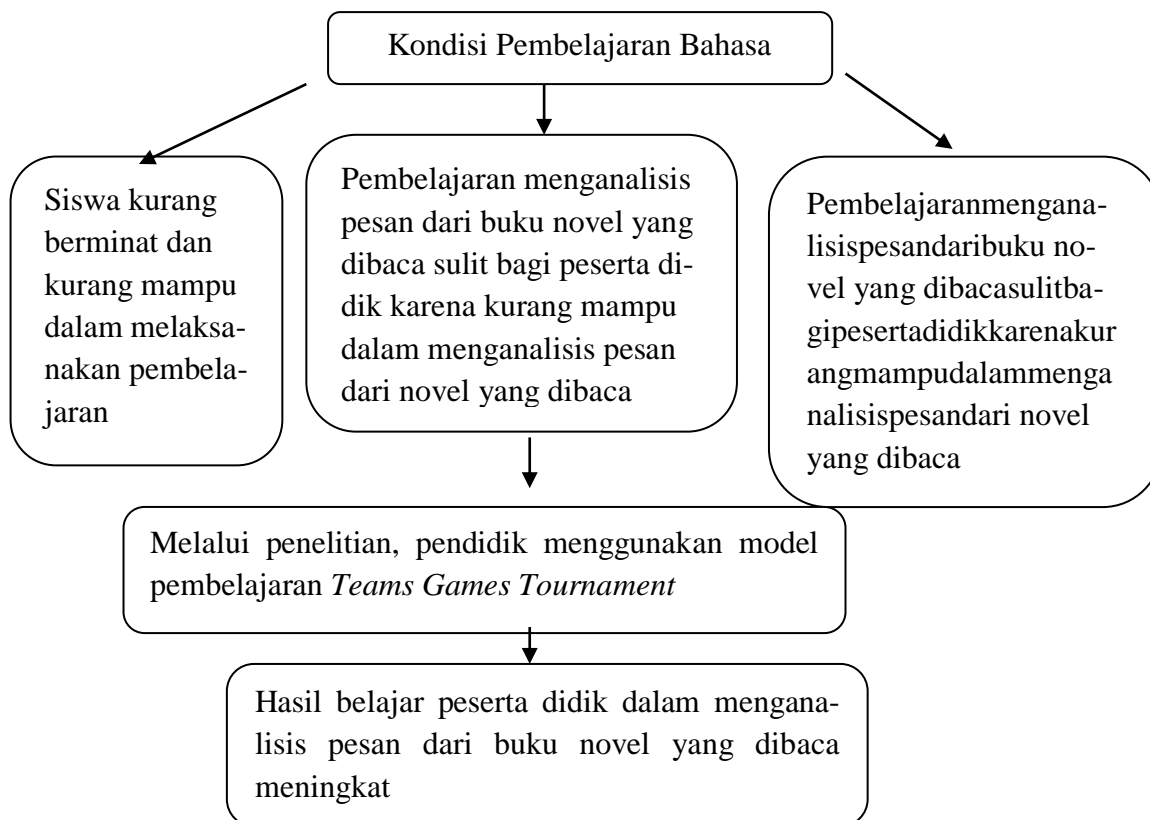
Kerangka berpikir adalah model atau gambaran berupa konsep tentang hubungan antara variabel satu dengan berbagai faktor lainnya. Kerangka berpikir merupakan gambaran tentang konsep bagaimana suatu variabel memiliki hubungan dengan variabel lainnya. Bagaimana faktor-faktor dalam penelitian tersebut dapat saling berhubungan.

Kriteria utama agar suatu kerangka pemikiran bisa meyakinkan sesama ilmuwan, adalah alur-alur pikiran yang logis dalam membangun suatu kerangka berpikir yang membuahkan kesimpulan yang berupa hipotesis. Kerangka berpikir harus berupa rangkaian dari semua masalah dan cara penyelesaiannya. Kerangka pemikiran harus berupa pemikiran yang dituangkan kedalam sebuah kerangka, yang dapat dikatakan juga gambaran dari keseluruhan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir adalah model konseptual mengenai bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pemikiran yang peneliti simpulkan sebagaiberikut.

2. 2 Tabel

Kerangka Pemikiran



Penerapan pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik di Indonesia dilakukan secara asal-asalan. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik. Hal tersebut terjadi karena ketidak tepatan dalam mengaplikasikan model pembelajaran. Model yang digunakan seringkali monoton, seperti diskusi, ceramah dan Tanya jawab. Hal tersebut bisa mengakibatkan rendahnya minat peserta didik dalam belajar, khususnya membaca. Peserta didik sebagai pembaca pemula seharusnya diarahkan pada metode yang tepat, mengingat siswa masih banyak mengalami kesulitan dalam membaca.

Maka dari itu, untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca, guru seharusnya menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran ini tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran menganalisis, karena model ini melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran.

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut kamus besar bahasa Indonesia asumsi adalah dugaan yang dijadikan dasar atau landasan berpikir berdasarkan dugaan yang dianggap benar. Penelitian perlu merumuskan asumsi, karena asumsi berhubungan langsung dengan masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini peneliti mempunyai anggapan sebagai berikut:

- a. Peneliti dianggap mampu melaksanakan penelitian, karena peneliti sudah lulus mata kuliah Pengembangan kepribadian (MPK) diantaranya pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Kewarganegaraan, Mata Kuliah Perilaku Berkarya (MPB) diantaranya, Psikologi Pendidikan, Filsafat Pendidikan dan Pedagogik. Mata Kuliah Keilmuan dan Keterampilan (MKK) diantaranya Teori dan Praktik Membaca, Teori dan Praktik Pembelajaran Menyimak, Teori dan Praktik Pembelajaran Berbicara Telaah Kurikulum, dan Pembelajaran Linguistik Umum, Fonologi, sintaksis, semantik, pragmatik, Mata Kuliah Keahlian Berkarya seperti, Analisis Kesulitan Membaca, Analisis Kesulitan Menulis, Strategi Belajar Mengajar (SBM), Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia, Metodologi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Mata Kuliah Berkehidupan di Masyarakat (MBB), seperti Kuliah Kerja Nyata (KKN), dan Program Kependidikan Magang 1, 2, dan 3.
- b. Pembelajaran menganalisis pesan dari buku fiksi yang dibaca adalah kompetensi dasar yang terdapat dalam Kurikulum 2013 Bahasa Indonesia untuk SMA kelas XI.
- c. Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran menganalisis pesan dari buku fiksi novel yang dibaca. Model *Teams Games Tournament* dapat membuat peserta didik menjadi lebih mengerti dan kompak dengan teman sejawatnya.

Berdasarkan asumsi tersebut, penulis meyakini mampu untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pembelajaran Menganalisis Pesan dari Buku Fiksi “Novel” yang Dibaca dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Pada Siswa Kelas XI SMK Pasundan 3 Bandung Tahun Pelajaran 2018/2019.

1. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara yang memerlukan pengujian lanjut terhadap rumusan masalah penelitian. Asumsi adalah jawaban yang diberikan penulis untuk penelitian

ini yang sifatnya sementara, namun penelitian ini memerlukan pengujian berlanjut agar untuk menjawab rumusan masalah.

Seperti penjelasan Sugiyono (2015, hlm. 96) mengatakan, “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian”. Penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut:

- A. Penulis mampu dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran menganalisis pesan dari buku fiksi “novel” dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI SMK Pasundan 3 Bandung tahun pelajaran 2018/2019
- B. Peserta didik kelas XI SMK Pasundan 3 Bandung tahun pelajaran 2018/2019 mampu dalam pembelajaran menganalisis pesan dari buku fiksi novel yang dibaca dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai kelas eksperimen dibandingkan dengan peserta didik di kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual
- C. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif diterapkan dalam pembelajaran menganalisis pesan dari buku fiksi novel yang dibaca pada kelas siswa kelas XI SMK Pasundan 3 Bandung
- D. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif diterapkan dalam pembelajaran menganalisis pesan dari buku fiksi novel yang dibaca pada kelas siswa kelas XI SMK Pasundan 3 Bandung

Berdasarkan hipotesis tersebut maka saat melakukan penelitian, penulis dapat merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menganalisis pesan dari buku fiksi “novel” dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* sebagai kelas eksperimen dalam pembelajaran menganalisis pesan dari buku fiksi yang dibaca dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual sebagai kelas kontrol. Penulis memfokuskan menggunakan penelitian keterampilan menulis dalam penelitian ini.